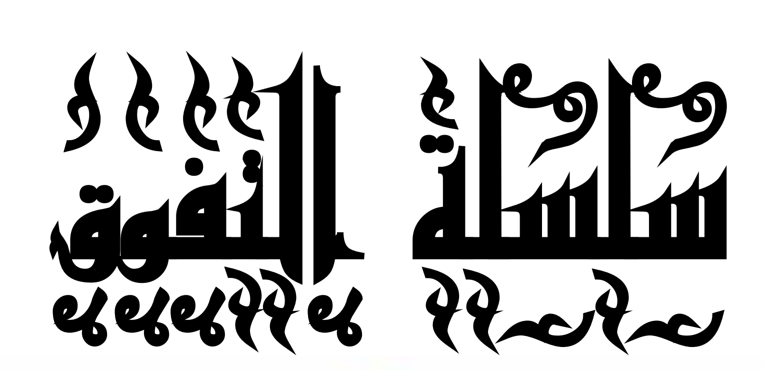








تقدم

المراجعة النهائية

للصف الأول الاعدادي الفصل

الدراسي الثاني لعام 2018

لن

يخرج

عنها

امتحان

اعداد:-

الاستاذ / أحمد ابراهيم

ت/ 01018502199

مراجعة ليلة الامتحان في الحاسب الالي للصف الاول الاعدادي تيرم ثاني 2018

الوحدة الاولي : برنامج Scratch

برنامج Scratch :

لغة برمجة رسومية تختلف عن باقي لغات البرمجة لانها مصمما خصيصا لتعلم البرمجة بصورة مرئية

استخدامات برنامج Scratch :

(تصميم برامج تعتمد على التخيل و الابداع والمشاركة قصص تفاعلية ـ تصميم ألعاب ـ تصميم رسومات وأشكال متحركة ـ مشاركة البرامج والملفات التي يتم إنتاجها من خلال الإنترنت)

فكرة عمل برنامج Scratch :-

يعتمد علي مايسمي ب ال Blocks (اللبنات او الاوامر)

مميزات برنامج Scratch :

1- يساعد على تعلم أساسيات ومفاهيم البرمجة مثل الشروط والتكرار

2- يساعد على التعرف على الكائنات بصورة مبسطة

3- برنامج مجاني يمكن الحصول عليه من الإنترنت. (https://scratch.mit.edu)

4- يدعم اللغة العربية بشكل كامل وايضا الانجليزية

5- يمكن التعامل معه سواء من خلال الاتصال بالإنترنت أو بدون اتصال بالإنترنت

6- تصميم تطبيقات تخدم باقي المواد العلمية بأسلوب يعتمد على الابتكار والتطبيق

7- يمكنك إنشاء برامج بطريقة منطقية سهلة عن طريق تركيب الأوامر مع بعضها مثل التعامل مع المكعبات Puzzle .

8- يساعد علي التفكير بصورة منطقية دون الاعتماد علي الحفظ في ترتيب الأوامر

9- يمكن تشغيل Scratch على أنظمة التشغيل المختلفة مثل Windows , Linux

* طرق تشغيل برنامج Scratch:-

Offline	Online
يمكنك تنزيل نسخة برنامج Scratch علي جهازك وفي هذه الحالة لن تحتاج الي اتصال بالانترنت	تشغيل برنامج سكراتش وجهاز الكمبيوتر متصل بالإنترنت

مكونات واجهة برنامج Scratch :-



1- شريط القوائم 2- شريط الأدوات 3- منطقة المنصة Stage

4- الكائن Sprite 5- خلفية المنصة 6- منطقة الكائنات Sprites

7- شريط التبويبات Script-Costumes- sound

8- منطقة البرمجة Script Area

9- منطقة مجموعات الأوامر 10- نقطة (X,Y)

* تغيير لغة البرنامج الي اللغة العربية

1. من شريط القوائم نختار الرمز
2. تظهر قائمة منسدلة نختار منها اللغة العربية

* منطقة المنصة Stage :-

هي المنطقة الذي يظهر عليه نتيجة العمل او المشروع

{ الرمز يستخدم في تشغيل البرنامج }

{ الرمز يستخدم في إيقاف المشروع }

{ يستخدم الرمز في تغيير حجم المنصة }

{ الجزء x:230 y:-180 يوضح ابعاد مؤشر الفأرة X.Y ع المنصة}

* معلومات عن الكائن :-

لعرض معلومات عن الكائن نضغط على

1- اسم الكائن يمكن تعديلة

2- مكان الكائن علي المنصة ويحدده المحور الافقي X والمحور الرأسي Y

*مجموعات البرمجة:- Scripts

هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks

Blocks : هي الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة والتي تستخدم في المقاطع البرمجية وتتميز كل مجموعة بلون معين

المقطع البرمجي

مجموعة من الاوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين كما تلعب Puzzle

منطقة البرمجة Script Area :

هي المنطقة التي يتم بها تركيب اوامر المقطع البرمجي

مجموعة أوامر الحركة Motion :-

تحتوي علي الأوامر التي تستخدم في حركة الكائنات او دورانها او تحديد الاتجاهات

اوامر مجموعة Motion

الامر	الوظيفة
move 10 steps	التحرك بمقدار 10 خطوات علي المنصة ويمكن تغيير القيمة
point in direction 90	تحديد اتجاه حركة الكائن (يمين – اعلي – يسار – اسفل)
go to x: 0 y: 0	اذهب الي النقطة عند X ومقدارها ( ) والنقطة Y ومقدارها ( )
if on edge, bounce	عند الوصول الي الحافة استدر
set rotation style left-right	تغيير شكل الدوران (يمين يسار – دوران كامل – بدون دوران)
turn ↻ 15 degrees	الدوران بزاوية 15 ناحية اليمين ويمكن تغيير القيمة
turn ↺ 15 degrees	الدوران بزاوية 15 ناحية اليسار ويمكن تغيير القيمة

* مجموعة أوامر التحكم Control blocks :-

تحتوي علي أوامر تتحكم في تصرفات الكائن بشكل كبير

بعض اوامر مجموعة التحكم Control blocks

الامر	الوظيفة
wait 1 secs	انتظر 1 ثانية ويمكن تعديل القيمة
repeat 10	امر تكرار عدد محدد من المرات (10) ويمكن تغيير القيمة
forever	امر تكرار عدد لا نهائي من المرات

خطوات حفظ المشروع ؟

1- من قائمة File اختار Save as حفظ باسم

2 - . حدد مكان حفظ الملف على أي وسيط التخزين.

3 -اكتب اسم للملف 4- اضغط Save حفظ

لاحظ : اسم الملف يأخذ امتداد SP2



PREPARED BY:
MR.AHMED IBRAHIM
01018502199



* طرق إضافة الكائنات :-

1- من مكتبة الكائنات   2- رسم الكائن

3- من ملف مخزن   4- باستخدام كاميرا الويب

لاحظ : تظهر نافذة مكتبة الكائن وفيها مجموعات كبيرة من الكائنات مقسمة إلي فئات مختلفة

*خطوات انشاء ملف جديد؟

من قائمة File نختار الامر New

*خطوات فتح ملف سبق حفظه والتعديل فية ؟

من قائمة File واختر الامر Open

* رموز شريط الأدوات :-

الوظيفة	الرمز
لمضاعفة الكائن	Duplicate
حذف الكائن	Delete
تكبير الكائن	Grow
تصغير الكائن	Shrink
مساعد البرنامج	Help

ملحوظة : لاستمرار تنفيذ احد الأوامر السابقة اضغط علي الزر Shift من لوحة المفاتيح

* خطوات التراجع عن حذف الكائن ؟

من قائمة Edit واختر الامر Un Delete

* خطوات تغير نمط المنصة الى نمط صغير او نمط كبير؟

من قائمة Edit واختر الامر Small Stage Layout

التعامل مع المقطع البرمجي :-

اضغط علي المفتاح الايمن للفأرة للمقطع البرمجي تظهر القائمة المنسدلة

الامر	الوظيفة
Duplicate	تكرار المقطع البرمجي
Delete	حذف المقطع البرمجي
Add comment	اضافة تعليق
Help	المساعدة لشرح الاوامر

* للتحكم فى حجم ظهور المقطع البرمجي بمنطقة البرمجة

تكبير وتصغير المقطع البرمجي

* مجموعة أوامر الاحداث Events :-

تحتوي علي أوامرتستخدم في تحديد الاحداث التي تقع علي الكائنات مثل الضغط علي الكائن وزر لوحة المفاتيح

مجموعة أوامر الاحداث Events تحتوى علي أوامر :-

الوظيفة	الامر
عند الضغط علي العلم يتم تشغيل الرنامج	when clicked
عند الضغط علي احد رموز لوحة المفاتيح لتنفيذ امر معين	when space key pressed
عند الضغط علي الكائن	when this sprite clicked
ارسال رسالة (الرسالة 1)	broadcast message1
عند استلام الرسالة (الرسالة1)	when I receive message1

شريط التبويبات:

* تبويب Script يستخدم فى التعامل مع أوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة

* تبويب Sound يستخدم فى التعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات

* تبويب Costumes و تبويب Backdrop يستخدم فى التعامل مع مظاهر الكائنات وخلفية المنصة والتعديل فيهما

ملحوظة هامة :

* عند تنشيط خلفية المنصة Stage يظهر التبويب Backdrops وعند تنشيط الكائن يظهر نبويب Costumes

- وعند الضغط علي احدهما يمكن استخدام ادوات الرسم والالوان المتاحة للتعدلل

* خلفية المنصة :-

هى الصورة التى تغطى المنصة وتكون خلف الككائنات أو التى يتم إضافتها لتضيف للمشروع الشكل الجمالى

طرق اضافة خلفية :-

1- من مكتبة البرنامج   2- رسم الخلفية

3- من ملف مخزن   4- باستخدام كاميرا الويب

* يستخدم الرمز flip left right لانعكاس صورة الخلفية افقيا وكأنك واقف امام المرآة

* يستخدم الرمز flip up down لانعكاس صورة الخلفية رأسيا

* يستخدم الرمز Undo في التراجع عن أي تعديل في الرسم

* يستخدم الرمز Redo في إعادة التراجع عن أي تعديل في الرسم

مظاهر الكائنات Costumes:-

هي الأشكال المختلفة لنفس الكائن ويمكن ان يكون لكل كائن اكثر من مظهر

*يستخدم الأمر Next Costume لعرض الكائن بجميع مظاهره شكل تلو الآخر على المنصة Stage .

* مجموعة أوامر المظهر Looks Block :-

تحتوى على أوامر تستخدم في التحكم في نمط وشكل الكائن ولونه

أوامر المظهر Looks Block تحتوى على أوامر :-

الوظيفة	الامر
قل مرحبا وتظهر الرسالة لمدة 2 ثانية وتختفي	say Hello! for 2 secs
قل مرحبا وتظهر الرسالة باستمرار	say Hello!
تظهر رسالة تفكير لمدة 2 ثانية ثم تختفي	think Hmm... for 2 secs
تظهر رسالة تفكير باستمرار	think Hmm...
امر اظهار الكائن	show
امر إخفاء الكائن	hide
الانتقال الي المظهر التالي	next costume
عمل تأثيرات لونية وشكلية علي الكائن	change color effect by 25
حذف أي تأثيرات علي الكائن النشط	clear graphic effects

* النمط Whirl : يستخدم فى دوران الكائن من منتصفه بإتجاه عقارب الساعة إذا كانت القيمة موجبة.

* النمط Whirl: يستخدم فى دوران الكائن من منتصفه عكس إتجاه عقارب الساعة إذا كانت القيمة سالبة كأنها دوامة

PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199



* أوامر القلم Pen Blocks :-

من الأوامر الهامة في عمل المشاريع التعليمية و تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته و يمكن استخدامها في رسم أشكال هندسية مختلفة بسهولة

*أوامر Pen Blocks :-

الوظيفة	الامر
مسح الخطوط والألوان من علي المنصة	clear
نزول القلم ورسم خط مع حركة الكائن	pen down
رفع القلم ويتحرك بدون رسم	pen up
تخصيص لون القلم ويتحدد اللون داخل المربع	set pen color to
تخصيص حجم الخط ويمكن تغيير حجم الخط	set pen size to 1

* مجموعات الأصوات Sound Blocks :-

إستخدام الأصوات يضيف إلى القصص و الألعاب و المشاريع جمالاً و تشوقيا

يتعامل برنامج Scratch مع أنواع مختلفة من الأصوات

تقسم الأصوات في برنامج Scratchإلي فئات

فئة الايقاعات – فئة الاصوات – فئة المؤثرات الصوتية

فئة أصوات الآلات الموسيقية – فئة اصوات الحيوانات

*بعض أوامر Sound :-

الوظيفة	الامر
تشغيل الصوت ويمكن اختيار اسم الصوت وتسجيلة	play sound pop
إيقاف كل الأصوات	stop all sounds

لتسجيل صوت عن طريق الامر Play Sound من القائمة المنسدلة واختر Record

- لتسجيل الصوت

اضغط علي مفتاح التسجيل Record

- لايقاف الصوت

اضغط علي مفتاح الإيقاف Stop

مجموعة Sensing Block :

تستخدم مجموعة Sensing في اعداد الكثي من المشاريع الالعاب للوصول الي النتيجة المطلوبة وبناءا علي ذلك يتحقق الهدف المطلوب

لاحظ : اوامر Sensing

1- تستخدم كشرط لتحقيق نتيجة معينة للمشروع

2- ربط تنفيذ أوامر المقطع البرمجي بالضغط على مفتاح الفأرة أو الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح وايضا ربط تنفيذ اوامر الحركة

3- لا تستخدم الاحداث Sensing بمفردها (ولكن من خلال استخدام اوامر التحكم الشرطي)

اهم احداث مجموعة Sensing :

ملامسة كائن لكائن اخر	touching Sprite1 ?
ملامسة كائن للون معين	touching color ?
الضغط علي اي مفتاح	key space pressed?

امر التحكم الشرطي IF….. Then :

يستخدم في تنفيذ المقطع البرمجي طبقا لشرط معين فإذا تحقق الشرط يتم تنفيذ الاوامر داخله واذا لم يتحقق الشرط لا ينفذ ما بداخله من تعليمات

if then

استخدام بعض العمليات من مجموعة Operator

الجمع (+)	say 10 + 20
الطرح (-)	say 15 - 12
الضرب (*)	say 10 * 20
القسمة (/)	say 10 / 20
امثلة لمعاملات المقارنة	< = >

استخدام المعامل pick random 1 to 10 وذلك لتوليد أرقام عشوائية بين قيمتين مختلفتين مثل من 1:10

الوحدة الثانية : الدرس الاول : الانترنت

تعريف : الانترنت

عبارة عن شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة مع بعضها البعض

وتتكون كل شبكة من مجموعة من :-

1- اجهزة الكمبيوتر

2- خطوط اتصال ومعدات يتم من خلالها تنظيم عملية الاتصال

3- البرمجيات اللازمة لعملية الاتصال

متطلبات الاتصال بالانترنت:-

1- جهاز كمبيوتر (مثبت به كارت شبكة)

2- مزود أو مقدم خدمة الانترنت (ISP) ومقدم خدمة الانترنت هو عبارة عن شركة تقدم الخدمة لمستخدميها

3- مستعرض الانترنت : وهو عبارة عن برنامج يستخدم لعرض محتويات صفحة الويب بمواقع الانترنت ومن أشهر هذه المستعرضات Google Chrome، Internet Explorer، Fire Fox

البروتوكول Protocol :

هو عبارة عن تحديد قواعد للاتصال بين أجهزة الكمبيوتر المختلفة المتصلة بالانترنت

وظيفة البروتوكولات:- إرسال واستقبال البيانات عبر شبكة الانترنت

اشهر البروتوكولات المستخدمة (اثرائي)

بروتوكول TCP	بروتوكول IP
المسئول عن التحقق من صحة توصيل البيانات من جهاز لآخر	المسئول عن نقل البيانات من جهاز لآخر

بروتوكول FTP هو المسئول عن تبادل الملفات من الإنترنت واليها

موقع الويب Website : هو عبارة عن صفحة ويب Web Page أو أكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين تخزن على جهاز خادم الويب Web Server

PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199




ملحوظة :
موقع الويب له عنوان له عنوان علي شبكة الانترنت URL يمكن زيارة هذا الموقع من خلال الكمبيوتر أو الهاتف المحمول

صفحة الويب Web Page : (اثرائي)
هي مستند به محتوى الكتروني ينشر علي شبكة الانترنت ويتم عرضه من خلال مستعرض الانترنت

الصفحة الرئيسة للموقع Home Page : (اثرائي)
هي اول صفحة بموقع الويب والتي من خلالها يتم الانتقال الي باقي صفحات الموقع

الارتباط التشعبي Hyper link :
عبارة عن نص او صورة مرتبط بعنوان عند الضغط عليه يتم الانتقال الي هذا العنوان ويمكن ان يكون داخل نفس الصفحة او بصفحة أخري داخل نفس الموقع او في موقع اخر .

انزال ملفات من الانترنت Download	تحميل الملفات للانترنت Upload
هي عملية نقل او نسخ الملفات أو البرامج من خلال الانترنت الي الكمبيوتر الخاص بك (ويمكنك تشغيل هذه البرامج بدون انترنت)	هي عملية نقل أو نسخ الملفات أو البرامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك إلي احد أجهزة الكمبيوتر المركزية على الانترنت

الدرس الثاني:- خدمات الانترنت

خدمة البحث عبر الانترنت:-
هي خدمة لمساعدة المستخدمين في الوصول إلى عناوين المواقع التي تحتوي على المعلومات التي يحتاجونها.

محركات البحث:-
هي أفضل وأقصر طريق للوصول إلى المعلومات التي يحتاجها المستخدمين فيمكن البحث عن مواقع الويب ، النصوص والصور والأخبار والكتب .... الخ

أشهر محركات البحث
1- محرك البحث جوجل Google : يعتبر من أشهر محركات البحث على شبكة الإنترنت فهو يحتوي على عناوين ملايين المواقع على شبكة الإنترنت التي تغطي كافة الموضوعات
عنوانه:- www. google.com
2- محرك البحث Bing : وعنوانه www. bing.com

خدمة القوائم البريدية Mailing list :- (اثرائي)
هي قوائم لعناوين بريد إلكترونية تستخدم لتحويل أي رسالة إلى مجموعة من الأشخاص ولكل قائمة عنوان خاص مع العلم أن أي رسالة ترسل إلى القائمة تحول تلقائياً إلى جميع المشتركين في القائمة

خدمة نقل الملفات FTP:- (اثرائي)
هي خدمة توفرها شبكة الإنترنت لنقل الملفات عبرها، مما يتيح للأشخاص تبادل الملفات عبر شبكة الإنترنت بسهولة

خدمة المجموعات News Group :- (اثرائي)
هي أماكن على الانترنت يجتمع فيها الناس لتبادل الآراء والأفكار كل مجموعة تتناول موضوع محدد
(مثل الرياضيات ، الحاسب الآلي ، الجغرافيا............)

خدمة المحادثة (Chat) :- (اثرائي)
هي برنامج عبر الانترنت يجمع المستخدمين من أنحاء العالم للتحدث مع بعضهم البعض في نفس الوقت ، ويمكن رؤية صورة وسماع صوت للشخص الآخر

خدمة توفير مواقع الوسائط الاجتماعية Face book: &Twitter(اثرائي)
يتم فيها تبادل الأخبار الاجتماعية بين أفراد المجتمع، وهي عبارة عن مواقع يشترك فيها المستخدمون لتبادل الآراء والأفكار

خدمة التجارة الالكترونية:- (اثرائي)
وهذه الخدمة توفرها بعض مواقع الإنترنت وهي خدمة البيع والشراء من خلال الانترنت

خدمة البريد الالكتروني E- mail :- (اثرائي)
هي خدمة لتبادل الرسائل الإلكترونية والتي قد تحتوي على نصوص، صور، لقطات فيديو ...

خدمة الويب Www :-
هي اختصار World Wide Web وهي وسيلة الوصول إلى المعلومات

موقع بنك المعرفة المصري :- http://www.ekb.eg

الدرس الثالث :- الحوسبة السحابية

الحوسبة السحابية: هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمى بالسحابة Cloud

السحابة Cloud :-
وهي جهاز خادم Server (أو مجموعة من أجهزة الخوادم Servers) يتم الوصول إليه عن طريق الإنترنت، لتتحول البرامج والتطبيقات إلى خدمات تقدم إليك

البرمجيات التي نحتاج اليها لإنشاء مشروع الكتروني:-اثرائي
* برنامج منسق النصوص – برنامج تعديل الصور برنامج انشاء وتعديل الفيديو – برنامج الجداول الحسابية.....

المكونات المادية التي نحتاج اليها لانشاء مشروع الكتروني:-
* سرعة المعالج – الذاكرة المؤقتة – مساحة تخزينية........

المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية:-(اثرائي)
1- البرامج والخدمات: software
وهي التطبيقات التي يحتاجها المستخدم مثل برنامج منسق النصوص برنامج الجداول الحسابية برنامج تعديل الصور....
2- منصة التشغيل: Platform
هي عمليات حفظ وتخزين الملفات والوصول إلى قواعد البيانات وتنظيم ذلك لكل المستخدمين
3- البنية التحتية: Infrastructure
فهي تشمل التجهيزات المادية مثل معالجات وخوادم ووسائط تخزين.

متطلبات الدخول علي الحوسبة السحابية :-
1- جهاز الكمبيوتر(كمبيوتر شخصي، لاب توب، أي باد، الهاتف المحمول) وهو أي جهاز ذو إمكانيات بسيطة تكفي للاتصال بالإنترنت
2- نظام تشغيل يسمح بالاتصال بالإنترنت(وهذه الخاصية متاحة تقريبا في كل أنظمة التشغيل الموجودة حاليا)
3- برنامج متصفح الإنترنت
4- توفير اتصال بشبكة الانترنت(خدمة الإنترنت)
5- مزود خدمة الحوسبة السحابية.

مزود خدمة الحوسبة السحابية:-
هو يشبه مزود خدمة استضافة المواقع ولكن بزيادة في بعض الخصائص لكي يسمح لكل من المطورين والمستخدمين من استخدام الموارد المتاحة في الخوادم بكفاءة أفضل



PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199



خدمات الحوسبة السحابية

خدمات البريد الالكتروني	مثل البريد الإلكتروني Gmail, Yahoo, Hotmail
خدمات التخزين السحابي مثل:- One Drive Google Drive	وهي مساحات تخزينية يتم توفيرها من قبل مقدمي خدمة الحوسبة السحابية
خدمات الموسيقى السحابية	مثل Google Music، I Cloud، Sound Cloud
التطبيقات السحابية مثل Google Docs, Photoshop Express	وهي البرمجيات التي تقدم في صورة خدمات لمستخدمي الحوسبة السحابية

فوائد الحوسبة السحابية:(اثرائي)

* تخفيض التكاليف المادية
* مشاركة المصادر حيث توفر لك سهولة ومرونة أكبر عند أداء مهامك المختلفة.
* إمكانية الربط بين عدة موقع إلكترونية مثل(الشبكات الاجتماعية)
* إمكانية استخدام الحوسبة السحابية في مجالات مختلفة مثل الطب الزراعة الصناعة التعليم

اشهر مقدمي خدمة الحوسبة السحابية (اثرائي)

1- Red Hat: تقدم خدمات الحوسبة السحابية مجاناً
2- Google 3- Microsoft
4- Amazon: من أهم وأشهر الشركات في مجال الحوسبة السحابية

معوقات الحوسبة السحابية :-

1- تحتاج التطبيقات السحابية إلى اتصال بالإنترنت، حيث سيؤثر انقطاع الإنترنت على تمكنك من تأدية عملك
2- إمكانية خفض سعة التخزين أو تقليل الخيارات من قبل مزود خدمة الحوسبة السحابية
3- وجود معلوماتك الشخصية على الانترنت قد يجعلها عرضة للاستغلال والسرقة
4- عدم إمكانية الوصول إلى معلوماتك عند وجود عطل في الموقع أو الشبكة
5- ضعف بنود الاتفاقية بين الموقع والمستخدم بما يخص حماية حقوق المستخدم

الدرس الرابع :خدمات الحوسبة السحابية

لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة ب Google Drive أو Microsoft Office 365 يجب أن يكون لديك بريد إلكتروني يتم إنشائه للحوسبة السحابية

خطوات انشاء بريد الكتروني Gmail في جوجل

1- افتح مستعرض الانترنت واكتب عنوان موقع Google
2- اضغط علي تبويب Gmail أعلي الصفحة
3- اضغط علي انشاء حساب جديد Create Account تظهر صفحة تسجيل البيانات
4- قم بتسجيل البيانات المطلوبة
5- فعل حساب البريد الالكتروني بالضغط Next Step

خطوات استخدامات بعض خدمات الحوسبة السحابية :-

1- افتح مستعرض الانترنت واكتب عنوان موقع Google
2- اضغط علي Drive اعلي الصفحة تظهر صفحة Google drive
3- قم بادخال البريد الالكتروني وكلمة المرور
4- اضغط علي Sign in تظهر الصفحة الرئيسة الخاصة بخدمات الحوسبة السحابية

ملحوظة :-

- يمكن التعرف علي خدمات Google Drive باستخدام المساعد Help

من قائمة File يمكن عمل الاجراات الاتية :-

1- حفظ المستند 2- تسمية المستند 3- طباعة 4- اعداد الصفحة

لانشاء مستند جديد:-

1- اضغط علي ايقونة New
2- اختر من القائمة المنسدلة Google Docs

لمشاركة المستند اضغط علي ايقونة Share

الاستخدام الامن للانترنت

*الجلوس الصحيح امام الكمبيوتر:-

1- تجنب الاستمرار في وضع الجلوس لفترة طويلة وأخذ راحة 5 دقائق كل ساعة
2- الحفاظ علي وضع الرأس مستقيما اثناء الجلوس وتجنب انحناء الرقبة
3- ان يكون المكتب قريب منك لضمان استقامة الظهر
4- وضع قاعدة خشبية علي المكتب للمساعدة علي القراءة أو الكتابة دون اللجوء لانحناء الرقبة
5- تجنب وضع سماعات الهاتف بين الكتف والرأس
6- تجنب الاقتراب الشديد من الشاشة
7- تجنب تعرض الرقبة لتيارات الهواء
8- الحفاظ علي وضع الرأس مستقيما اثناء الجلوس
9- ان يكون مستوي شاشة الكمبيوتر في مستوي الانف

* عوامل الأمان للحفاظ علي صحتك :-

1- اختر الاضاءة المناسبة للجهاز
2- حول نظرك عن الجهاز كل 10 - دقائق لمدة 10 ثواني
3- قف لمدة دقيقة مقابل كل 30 - دقيقة تقضيها أمام الجهاز
4- أترك مسافة بينك وبين الجهاز حوالى من 50 - إلى 75 سم
5- لابد أن يكون مستوى الكرسي والجهاز متناسبين
6- حرك يديك التي تستخدم الفأرة باستمرار
7- أفضل موقع للجهاز ان يكون في الجهة المقابلة
8- حرك قدميك اثناء الجلوس باستمرار
9- قم بتحريك رقبتك بشكل عشوائي كل 20 دقيقة
10- ضع أي شراب ساخن في الشتاء وبارد في الصيف بجانبك لتجديد نشاطك

بعض المفاهيم الخاصة بالاستخدام الامن للانترنت :-

***التعدي الالكتروني:-cyber bullying**
يقصد به أي خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أوالرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة سواء كان ذلك عن طريق الإنترنت أو التليفون المحمول.

***الصفع السعيد:- Happy Slpping**
عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه، ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا رقمية، ثم يتم نشرها عبر التليفونات المحمولة أو على الإنترنت.

***التصيد الاحتيالي:- Phishing**
تظاهر شخص محتال بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت.

***الازدراء:-Contempt**
وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثةٍ على الإنترنت

***الرسائل المزعجة :- Spam**
رسائل إلكترونية غير مرغوب بها، تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتهاأو من مجموعات الأخبار وقد تحتوي على فير أو مواد غير أخلاقية

***جدار الحماية : -Firewall**
يقصد به الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة

PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199

السؤال الاول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

رقم	العبارة	العلامة
1	تتميز البرمجة باستخدام برنامج Scratch بالبساطة وبأنها لغة رسومية.	( )
2	يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهة باللغة الانجليزية فقط.	( )
3	يستخدم برنامج Scratch ما يسمى ب Blocks (اللبنات أو الأوامر).	( )
4	البرمجة باستخدام برنامج Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية.	( )
5	يمكن من خلال برنامج Scratch عمل قصص تفاعلية وتصميم ألعاب ورسومات وأشكال متحركة.	( )
6	لا يمكن إضافة تأثيرات صوتية على المشروعات التى تقوم بتصميمها بنفسك .	( )
7	برنامج Scratch برنامج غير مجانى لا يمكن الحصول عليه من الانترنت.	( )
8	برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط .	( )
9	برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل.	( )
10	يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux فقط.	( )
11	منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع.	( )
12	لا يمكن إضافة خلفيات إلى خلفية المنصة .	( )
13	منطقة الكائنات Sprites يوجد به الكائنات المستخدمة فى المشروع.	( )
14	لا يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملء الشاشة .	( )
15	للتحكم فى تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالضغط عليه والسحب والافلات .	( )
16	المحور الرأسى Y هو الاتجاه الموجب "أعلى المنصة"والاتجاه السالب "اسفل المنصة".	( )
17	يمكن تحديد مكان الكائن يسار المنصه بتغيير قيمة (X,Y) بالقيم (-220,0) حيث قيمة (Y= -220) وقيمة (X=0).	( )
18	المقطع البرمجى هو مجموعة من الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين.	( )
19	عند تركيب الأوامر يظهر خط أبيض أسفل الأمر لتوضيح مكان تركيب الأوامر.	( )
20	الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks.	( )
21	مجموعة Motion تحتوى على أوامر تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد اتجاهاتها .	( )
22	مجموعة Events تحتوى على أوامر تستخدم فى تحديد الأحداث التى تقع على الكائنات لبدء خطوات التشغيل.	( )
23	مجموعة Looks تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونه.	( )
24	لا يختلف برنامج Scratch عن لغات البرمجة العادية.	( )
25	منطقة المنصة Stage هى التى يتم فيها بناء المقاطع البرمجية.	( )
26	جميع ال Blocks فى Scratch توجد فى مجموعة واحدة.	( )
27	لا يمكن وجود أكثر من كائن Sprite على المنصة.	( )
28	المقطع البرمجى يجب ألا يزيد فيه الأوامر عن ثلاثة .	( )

السؤال الثانى: اختر الاجابة الصحيحة مما بين القوسين:

1. .... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع
(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
2. تمكنك .... من إضافة خلفيات مختلفة للمنصة
(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
3. .... يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع
(منطقة الكائنات – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
4. .... هى الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة والتى تستخدم فى المقاطع البرمجية
(Control – Motion – Blokes – Scripts)
5. هى عبارة عن مجموعات مختلفة بهاBlocks (Control – Motion – Blokes – Scripts)
6. .... هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين كما تركب لعبة Puzzles (الكائن – أبعاد المنصة – مجموعات البرمجة – المقطع البرمجى)
7. تحتوى .... على Blocks تستخدم فى حركة الكائنات أودورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة
وتكون أوامرها باللون الأزرق (Control – Motion – Blokes – Scripts)
8. الأمر البرمجى .... يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات
((point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0))
9. الأمرالبرمجى .... يحدد اتجاه حركة الكائن (يمين – يسار – أعلى - أسفل)
((point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0))
10. الأمر البرمجى .... يحدد نقطة انتقال الكائن لمكان المحور الأفقى والرأسى على المنصة ويمكن تغيير قيمتها ((point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0))
11. أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه فى بداية المقطع البرمجى
(When Clicked – Motion – Looks – Scripts)

السؤال الثالث اذكر المصطلح العلمى:

1. يتميز بالبساطة وبأنه برنامج رسومى لتصميم العاب وحركات كما يوفر واجهة البرنامج باللغتين الانجليزية والعربية
2. يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع
3. يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع
4. هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين
5. تحتوى على مجموعة الأوامر المستخدمة فى حركة الكائنات أودورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة
6. تحتوى على أوامر تستخدم فى تحديد الأحداثالتى تقع على الكائنات لبدء خطوات البرنامج
7. تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونه



PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199

السؤال الرابع :أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(المقطع البرمجى – منطقة الكائنات – Stage- X - Y – Control - Motion)

1- البعد .... على المنصة مسئول عن التحكم فى الجانب الأيمن والأيسر.

2- .... عبارة عن تجمع من مجموعة أوامر يتم تركيبها بمنطقة Script Area.

3- .... تعبر عن المكان الذى سوف يظهر به نتيجة العمل فى المشروع.

4- يمكن معرفة معلومات عن الكائن من خلال الرمز الموجود فى ....

5- يوجد أمر Wait فى المجموعة ....

السؤال الخامس : اذكر المصطلح العلمى باللغةالانجليزية التى تدل عليه الجمل التاليه :

1- عبارة عن الأوامر التى يتم اختيارها وكل أمر يؤدى عمل معين

2- منطقة يتجمع بها المقاطع البرمجية.

3- عبارة عن العنصر الذى يتم التعامل وإضافة تأثيرات عليه.

السؤال السادس: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

رقم	العبارة	العلامة
1	يتم تجميع المقاطع البرمجية فى منطقة Stage .	( )
2	الأمر Say ينتمى للمجموعة Control.	( )
3	لا يمكن التحكم فى دوران الكائن Sprite على المنصة .	( )
4	يمكن اضافة خلفيات مختلفة للمنصة Stage .	( )
5	لاختيار Direction الموجود فى نافذة معلومات الكائن يتحكم فى اتجاه حركة الكائن.	( )
6	توجد أوامر التكرار فى مجموعة Blocks Control.	( )
7	عند استخدام الأمر Repeat لا يمكن التحكم فى عدد مرات تنفيذ الأمر.	( )
8	الأمر Duplicate يستخدم فى تكرار المقطع البرمجى.	( )
9	لا يمكن فى برنامج Scratch تكرار أمر أكثر من 5 مرات.	( )
10	لحفظ المشروع نختار الأمر Save أو Save as من قائمة Edit.	( )

السؤال السابع:أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(المقطع البرمجى – شريط القوائم – Show –شريط أدوات التحكم – – Edit –Open

Forever - File - Undelete - Events - Motion)

1- أمر الحدث Clicked يوجد فى المجموعة ....

2- الأمر Go to يوجد فى المجموعة ....

3- الاختيار .... فى نافذة معلومات الكائن يؤدى لإختيار وإظهار الكائن من المنصة.

4- أمر الحدث Clicked يوضع فى بداية .... فى منطقة البرمجة .

5- يمكن تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية من الرموز الموجودة فى ....

6- لفتح ملف سبق حفظة نختار الأمر .... من قائمة File.

7- يتم تصغير وتكبير حجم الكائن على المنصة من الرموز الموجودة فى ....

8- أمر............يستخدم للتراجع عن حذف الكائن أو حذف أمر Block.

9- لتحويل المنصة إلى النمط الصغير نختار الأمر Small Stage Layout من قائمة ....

10- الأمر .... يستخدم فى التكرار عدد غير محدد المرات .

السؤال الثامن :- اجب عن الاسئلة الاتية :

أ- اذكر خطوات حفظ الملف ؟

....

....

ب- اذكر طريقيتين لاضافة كائن ؟

....

....

ج- ما ناتج تنفيذ المقطع البرمجي المقابل ....

- استبدال الامر Repeat بالامر For ever يؤدي الي

....

د- وضح وظيفة كلا من الاوامر الاتية :

الرمز	الوظيفة
	....
	....
	....
	....
?	....

السؤال التاسع : صحح ما تحته خط :-

1- الحدث (Change Y) من مجموعة (Event) يتعامل مع المحور الرأسى .

2- الأمر (Forever) يستخدم فى التكرار عدد محدد من المرات .

3- الأمر (Save As) يستخدم لحفظ التغييرات على مشروع سبق حفظه .

4- الأمر (Undo) يستخدم من قائمة (Edit) للتراجع عن حذف الكائن .

5- عند استخدام الأمر Paint Your Own Sprite يمكننا إضافة كائن من مكتبة الكائنات فى البرنامج.

اكتب رقم العنصر المناسب من العمود (أ) بجوار ما يناسبه من العمود (ب)

	(أ)	(ب)
1	الأمر (Forever)	يتعامل مع الجانب الأيمن والأسفل
2	الأمر (Change)	يستخدم فى تكرار أمرعدد معين من المرات
3	الأمر (Repeat)	يستخدم فى نسخ المقطع البرمجى
4	(Duplicate)	إنشاء ملف أومشروع جديد
5	الأمر (New)	يستخدم فى التكرار عدد لا نهائى من المرات

PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199

السؤال العاشر: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

رقم	العبارة	العلامة
1	الأمر repeat يستخدم فى تكرار عدد مرات محددة .	( )
2	الأمر forever يستخدم فى تكرار لا نهائى من المرات .	( )
3	قيمة الانتظار فى الأمر wait(1) واحد ثانية ولا يمكن تعديلها .	( )
4	قيمة التكرار فى الأمر repeat(10) 10مرات ويمكن تعديلها .	( )
5	لفظ المشروع من قائمة Edit اختر Save as.	( )
6	اسم الملف الذى تم إنشاؤه يأخذ الامتداد Sb2.	( )
7	يمكن إضافة كائن جديد من شريط الأدوات .	( )
8	نافذة مكتبة الكائن فيها مجموعات كبيرة من الكائنات مقسمة إلى فئات مختلفة .	( )
9	لإنشاء ملف جديد من قائمة File نختار الأمر New.	( )
10	يمكن التعامل والتحكم فى الكائن على المنصة من حيث التكبيروالتصغير باستخدام خيارات شريط أدوات التحكم.	( )
11	يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة .	( )
12	يمكن حذف أى كائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة.	( )
13	عند حذف الكائن من لوحة الكائنات يتم أيضا حذفه من على المنصة.	( )
14	للتراجع عن حذف الكائن نختار delete.	( )
15	يمتاز ملف برنامج (Scratch) بأنه يعمل على أى جهاز كمبيوتر به برنامج عرض فيديو.	( )
16	لا يمكن التحكم فى عدد مرات تنفيذ أمر معين داخل برنامج (Scratch).	( )
17	الأمر(Info) يستخدم فى عرض معلومات عن الكائن (Sprite).	( )
18	يمكن تكرار الأوامر بشكل فردى فى (Scratch) ولكن لا يمكن تكرار مقطع برمجى مكون من مجموعة(Blocks).	( )
19	يوجد أمر تصغير وتكبير حجم الكائن فى القائمة المختصرة للكائن.	( )

س11: اختر الاجابة الصحيحة مما بين القوسين:

1- لعمل تكرار الأمر داخل المقطع البرمجى يمكنك استخدام .... والتى يوجد بها أوامر التكرار
(Blocks Looks – Blocks Motion –Blocks Control)

2- تكرار عدد مرات محددة ويستخدم الأمر(repeat – forever - control)

3- تكرار لا نهائى من المرات ويستخدم الأمر(repeat – forever - control)

4- لحفظ الملف من قائمة File اختر(Cut – Copy – Save as) ....

5- اسم الملف الذى تم إنشاؤه يأخذ الامتداد(Txt – Php – Sb2) ....

6- يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق .... من القائمة المنسدلة
(Delete -Duplicate - Save as)

7- يمكن حذف أى كائن عن طريق .... من القائمة المنسدلة
(Delete -Duplicate - Save as)

س12: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

رقم	العبارة	العلامة
1	يوجد شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch وهو من أهم الأجزاء فى البرنامج .	( )
2	تبويب Sprits للتعامل مع اوامر المقطع البرمجى ومنطقة البرمجة.	( )
3	تبويب Sound للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات .	( )
4	تبويب Costumes أو Backdrop للتعامل مع مظاهرالكائنات أو خلفية المنصة والتعديل فيها.	( )
5	عند الضغط على تبويب Costumes يمكن استخدام أدوات الرسوم والألوان المتاحة .	( )
6	لا يمكن اختيار صور كخلفية للمنصة Stage لمشروعك .	( )
7	عند تنشيط خلفية المنصة Stage لا يظهرالتبويب Backdrop .	( )
8	flip left right بشريط أدوات التعديل تعكس صورة الخلفية أفقيا وكأنها أمام المرآه.	( )
9	عند الضغط على flip up down تنعكس صورة الخلفية رأسيا .	( )
10	يقصد بمظاهر الكائنات الأشكال المختلفة لنفس الكائن .	( )
11	يمكنك التعرف على مظاهر الكائن النشط عند الضغط على تبويب Costumes	( )
12	لكل كائن يمكن أن يكون له أكثر من شكل .	( )
13	يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن باستحدام الأمر next costume.	( )
14	عند تنفيذ المقطع البرمجى بعد إضافة أمرالارتداد يرتد الكائن عندما يصل إلى حافة المنصة ولكن باتجاه مقلوب	( )

س13: أكتب المصطلح العلمى:

1)هى الصورة التى يتم إضافتها للمنصة stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالى.

2)توجد على شريط أدوات التعديل لعكس صورة الخلفية أفقيا وكأنها أمام المرآه.

3) توجد على شريط أدوات التعديل لعكس صورة الخلفية رأسيا .

4)تبويب يستخدم فى تشغيل ملف صوت أو تسجيل ملف صوت جديد.

5)أمر يؤدى إلى إيقاف تشغيل المشروع.

6)تبويب يستخدم فى عرض منطقة التعديل فى شكل الخلفية.

7)تبويب يستخدم لإضافة مظهر جديد للكائن .

8)أمر ظهور الكائن على المنصة .



PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199

س14: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

رقم	العبارة	العلامة
1	لإظهار Pen Blocks نضغط على زر Pen فى التبويب Scripts.	( )
2	لا يمكن رسم أى شكل داخل البرنامج .	( )
3	لا يمكن إضافة مقطع صوتى داخل البرنامج.	( )
4	يمكن مسح أى خطوط ورسومات على المنصة Stage.	( )
5	يمكن وضع صورة من ملف كخلفية للمنصة .	( )
6	توجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات .	( )
7	ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى أى برنامج.	( )
8	لا يمكن التحكم فى إتجاه دوران الكائن أثناء التصميم	( )
9	النمط (Color) يكون مصاحب للأمر (Change).	( )
10	المظهر الحالى للكائن ثابت لا يمكن تغييره .	( )
11	عند تنشيط الكائن يظهر التبويب (Costumes) بدلا من (backdrops).	( )
12	يمكن تكرار مقطع برمجى معين بحيث لا يزيد التكرار عن (30) مرة.	( )
13	الأمر (Think for …Second) يستخدم فى إظهار رسالة فى نمط التفكير ثم تختفى.	( )
14	يمكن رسم خط عند تحريك الكائن ولكن لا يمكن التحكم فى لون الخط.	( )
15	الأمر (Clear) يستخدم فى مسح الخطوط والرسوم السابقة .	( )
16	عند استخدام الأمر (Pen Up) يتم رسم خط عند حركة الكائن.	( )
17	يحتوى برنامج Scratch على عدد محدود من ملفات الصوت .	( )
18	5.الأمر (set Pen Size to) لا يمكن زيادة قيمته عن (3)	( )

س15:اشرح المقطع البرمجي الاتي

```
when [flag] clicked
forever
  change color effect by 25
  wait 1 secs
```

س16:اكمل ما يأتي :

الأمر	الوظيفه
say Hello! for 2 secs	
say Hello!	
show	
hide	
clear graphic effects	

س : اكتب بجوار كل رمز الوظيفة الخاصة به فى الجدول الآتى :

م	الرمز	الوظيفة
١		
٢		
٣		
٤		
٥		

س: أكتب المصطلح العلمى:

1)اختيار فى التبويب (Backdrops) يؤدى لعكس صورة الخلفية رأسيا.
2)أمر يستخدم عندما نريد إرتداد الكائن عند الوصول لنهاية المنصة .
3)أمر يستخدم فى التبديل بين المظاهر المختلفة للكائن .
4)أمر يستخدم فى إظهار رسالة لا تختفى .
5)أمر يستخدم معه نمط (Color)، نمط (Whirl).

س :أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(Play sound – Degrees – Turn – Pen Down – Clear - Repeat)

1-أمر .... يستخدم فى دوران الكائن بزاوية معينة.
2-........................ أمر يستخدم فى مسح كل الخطوط والرسوم الموجودة على المنصة .
3-لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر (Move) مع الأمر ....
4-أمر ....فى مجموعة (Sound Block) ويشغل الصوت.
5-الأمر Pen Up يرفع القلم والأمر .... يستخدم فى وضع القلم .
6)من الأوامر الموجودة فى المجموعة Pen Block .... ، .... ، ....
7)لتدوير الكائن بزاوية (45) درجة نستخدم الأمر ....

	(أ)	(ب)
1	....	اضافة وتشغيل ملف صوت .
2	....	عمل دوران للكائن بزاوية معينة .
3	....	مسح جميع الخطوط والرسوم السابقة على المنصة .
4	....	التحكم فى لون خط الرسم .
5	....	رسم خط بالقلم (Pen).



PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199



أسئلة العملي للصف الأول الاعدادي ترم ثان 2018

س:- طرق تشغيل برنامج Scratch؟
1- اضغط على رمز البرنامج الموجود على سطح المكتب مرتين متتاليتين
2- من قائمة Start نختار All Program ثم برنامجScratch

س:- ما هي مكونات عناصر البرنامج الرئسية ؟
1- شريط القوائم 2- شريط الأدوات 3- منطقة المنصة Stage
4- الكائن Sprite 5- خلفية المنصة 6- منطقة الكائنات Sprites
7- شريط التبويبات Script-Costumes- sound
8- منطقة البرمجة Script Area
9- منطقة مجموعات الأوامر 10- نقطة (X,Y)

س:-قم بتغيير لغة البرنامج الي اللغة العربية ؟
1- من شريط القوائم نختار الرمز
2 -تظهر قائمة منسدلة نختار منها اللغة العربية

س:- قم بتحريك الكائن بمقدار 10 خطوات وانتظار 1 ثانية ثم قم بتحريك الكائن 10 خطوات مرة اخري ؟
1-من المجموعة البرمجية motion نختار الامر Move 10 Steps
2 -نختار من المجموعة البرمجية Controlنختار الامر wait 1 secs
3 -ثم نضع الامر البرمجي Move 10 Steps مرة أخرى

س:-خطوات تشغيل المشروع ؟
من شريط التحكم نضغط على الرمز Start (green flag)

س:-خطوات ايقاف المشروع ؟
من شريط التحكم نضغط على الرمز

س:- قم بتكرار تحريك الكائن على المنصة(10) مرات بمقدار (10) خطوات مع انتظار (1) ثانية؟
1- نختار من المجموعة البرمجية Controlنختار الامر repeat 10
2- من المجموعة البرمجية motion نختار الامر Move 10 Steps
3- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر Wait 1 secs

س:- قم بتكرار تحريك الكائن على المنصة عدد لا نهائي بمقدار (10) خطوات مع انتظار (1) ثانية؟
1- نختار من المجموعة البرمجية Controlنختار الامر FOrever
2- من المجموعة البرمجية motion نختار الامر Move 10 Steps
3- نختار من المجموعة البرمجية Control نختار الامر Wait 1 secs

س:-خطوات حفظ المشروع ؟
1- من قائمة Fileاختر Save asحفظ باسم
2 - حدد مكان حفظ الملف على أي وسيط التخزين.
3 -اكتب اسم للملف 4- اضغط Save حفظ

س:- خطوات انشاء ملف جديد؟
من قائمة File نختار الامر New

س:- خطوات فتح ملف سبق حفظه والتعديل فية ؟
من قائمة File واختر الامر Open

س:- قم بإضافة كائن جديدمن مكتبة الكائنات ؟
1- اضغط علي الشكل بشريط الأدوات إضافة كائن
2-تظهر نافذة مكتبة الكائن
3 -اختر كائن ما 4 - اضغط على مفتاح Ok

س:- خطوات تصغير حجم الكائن ؟
1- اضغط علي الرمز Shrink
2- اضغط علي الكائن عدة مرات

س:- خطوات تكبير حجم الكائن ؟
1- اضغط علي الرمز crow
2- اضغط علي الكائن عدة مرات

س:- خطوات مضاعفة الكائن ؟
1- اضغط علي الرمز Duplicate
2- اضغط علي الكائن (نلاحظ انه تم تكرار الكائن)
او اضغط بالمفتاح الأيمن للفأرة على الكائن و اختر Duplicate من القائمة المنسدلة

س:- خطوات حذف الكائن ؟
1- اضغط علي الرمز حذف Delete
2- اضغط علي الكائن ليتم حذفه
او اضغط بالمفتاح الأيمن للفأرة على الكائن و اختر Delete من القائمة المنسدلة

س:- خطوات التراجع عن حذف الكائن ؟
من قائمة Edit واختر الامر Un Delete

س:-خطوات تغير نمط المنصة الى نمط صغير او نمط كبير؟
من قائمة Edit واختر الامر Small Stage Layout

س:- قم بإضافة خلفية من مكتبة الخلفيات ؟
1- اضغط على الرمز.
2- تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Libraryبها العديد من الصور توضع كخلفيات للمنصة.
3 -اختر أحد الصور المناسبة للمشروع 4 - .اضغط على Ok

س:- قم بعمل انعكاس أفقي للصورة ؟
1- نشط خلفية المنصة Stageيظهر التبويب Backdrops
2- اختار flip left right بشريط لأدوات تعديل الصورة

س:- قم بعمل انعكاس رأسي للصورة ؟
1- نشط خلفية المنصة Stageيظهر التبويب Backdrops
2 -اختار flip up down بشر يط أدوات تعديل الصورة

س:-خطوات تغير مظهر الكائن Next Costums ؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2- اضغط واسحب المقطع البرمجي Next costumeو القاءه في منطقة البرمجة Script Area

س:- خطوات نسخ المقطع البرمجي من كائن إلى كائن آخر؟
اضغط واسحب المقطع البرمجي لكائن (القطة) بمنطقة البرمجة والقاءه على الكائن الجديد بمنطقة الكائنات

س:- خطوات وتغيير نمط اتجاه الكائن أوامر الارتداد؟
1 -حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية motion
2- نستخدم الامر if on edge,bounce

س:-خطوات جعل الكائن يقول say hello for 2 secs لمدة ثانيتين؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2- نستخدم الامر say hello for 2 secs

س:-خطوات تغيير ألوان الكائنات change color ؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2- نستخدم الامر change color effect by 25

س:-خطوات تغيير نمط شكل الكائن whirl؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2- نستخدم الأمر change whirl effect by 25

س:-خطوات حذف جميع التاثيرات من علي الكائن؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2- نستخدم الامر clear graphic effects

س:-خطوات إخفاء الكائن؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2 - نستخدم أمر hide

س:-خطوات اظهار الكائن؟
1- حدد الكائن ثم اختر المجموعة البرمجية Looks
2 - نستخدم أمر Show

س:-خطوات أساسية عند رسم اى شكل هندسى :من خلال مجموعة القلم Pen Blocks؟
1- حذف الرسومات السابقة باستخدام الامر Clear
2- تحديد لون القلم باستخدام الامر Set pen color to و تحدد اللون داخل مربع اللون
3- تحديد حجم القلم باستخدام الامر Set pen Size to و تحدد حجم القلم داخل المربع
4- انزال القلم باستخدام الامر Pen down

س:-خطوات خطوات رسم مثلث متساوي الاضلاع؟
1- انزال القلم باستخدام الامر(Pen down)
2- أضف امر repeat 3 في تحديد عدد اضلاع المثلث
3- أضف الامر move 50 لتحديد طول الضلع
4- أضف الامر turn 120 degrees لتحديد زاوية الدوران

س:-خطوات رسم مربع؟
1- انزال القلم باستخدام الامر(Pen down)
2- أضف امر repeat 3 في تحديد عدد اضلاع المربع
3- أضف الامر move 50 لتحديد طول الضلع
4- أضف الامر turn 90 degrees لتحديد زاوية الدوران

س:- خطوات رسم دائرة ؟
1- انزال القلم باستخدام الامر Pen down
2- أضف امر repeat 500
3- ضف الامر move 50
4- أضف الامر turn 1 degrees لتحديد زاوية الدوران

س:-خطوات إضافة صوت sound؟
1- اختر المجموعة البرمجية sound
2- اختر الامر Play sound

PREPARED BY:
MR. AHMED IBRAHIM
01018502199

اسم الطالب : | امتحان حاسب الي علي الوحدة الاولي للصف الاول الاعدادي 2018 | الدرجة:

4

س1: ضع علامة (✓) امام العبار الصحيحة وعلامة (✗) امام العبارة الخاطئة

م	العبارة	العلامة
1	يعمل برنامج Scratch على نظام التشغيل windows فقط.	( )
2	لايمكن التعامل مع برنامج Scratchالا اذا كان الجهاز متصل بالانترنت	( )
3	عند الضغط علي الاختيار Flip left right تنعكس صورة خلفية المنصة رأسيا	( )
4	يعتمد برنامج Scratch على وضع الاوامر بعضها فوق بعض بنظام معين لتحقيق الغرض المطلوب	( )
5	عند تنشيط الكائن يظهر التبويب (Costumes) بدلا من (backdrops)	( )
6	الملف الذي تم حفظه ببرنامج Scratch يأخذ امتداد sb3	( )
7	لعدم خروج الكائن من علي المنصة نستخدم الامر if on edge,bonce	( )
8	لتغيير حجم الخط يستخدم الامر set pen color to	( )
9	استخدام الاصوات يضيف الي القصص والالعاب جمالا وتشويقا	( )
10	لرسم خط اثناء حركة الكائن نستخدم الامر pen up	( )
11	يمكن التراجع عن حذف الكائن بعد حذفه	( )
12	ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى أى برنامج.	( )
13	اذا تحقق امر التحكم الشرطي if …then تنفذ الاوامر	( )
14	الامر Pick random 10to20 لتوليد ارقام عشوائية بين(10,20)	( )
15	عند استخدام الاحداث Sensing لابد من استخدام اوامر التحكم الشرطي	( )
16	مجموعة Eventsتحتوي علي اوامر تستخدم في حركة الكائن	( )

س2 : اكمل مكان النقط:-

1- للتراجع عن حذف الكائن نختار الامر ....من قائمة ....

2- يتم حفظ المشروع باستخدام الامر .... من قائمة ....

3- يستخدم الامر .... لمسح اي خطوط او رسومات علي المنصة

4- الامر .... مسؤل عن حركة الكائن

5- يتم انشاء ملف باستخدام الامر.....................من قائمة ....

6- مجموعة .... تستخدم في التحكم في نمط وشكل الكائن

7- يتم تحديد قيمة الانتظار من خلال الامر ....

9- تبويب .... يستخدم لتشغيل وتسجيل الصوت

10- تبويب .... يستخدم للتعامل مع خلفية المنصة

11- امر .... يستخدم لتكرار عدد محدد من المرات

12- يستخدم الامر ....من مجموعة motion لدوران الكائن بزاوية معينة

5

13- تستخدم احداث مجموعة ....لتحقيق هدف محدد نتيجة وقوع احداث معينة

14- الحدث .... يعني ملامسة كائن لكائن اخر

15- امر التحكم الشرطي .... يستخدم في تنفيذ المقطع البرمجي طبقا لشرط معين

16- يتم اختيار المعاملات الحسابية من مجموعة ....

17- الامر .... يستخدم في تسجيل الصوت

18- الامر .... يستخدم في تشغيل الصوت

1.5

س3: اكتب المصطلح العلمي :-

م	العبارة	المصطلح
1	هى الصورة التى يتم إضافتها للمنصة stage وتكون خلف الكائنات	
2	المنطقة التي يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع	
3	مجموعة الاوامر التي تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين	
4	الاشكال المختلفة لنفس الكائن	
5	امر يستخدم لتكرار عدد لا نهائي من المرات	
6	يوجد بها الكائنات المستخدمة في المشروع	

س4: اكتب وظيفة كلامن :-

1.5

أ)

م	1	2	3	4	5	6
الأمر						
الوظيفة						

ب) اجب خلف الورقة

1	point in direction 90	6	next costume
2	wait 1 secs	7	when clicked
3	clear graphic effects	8	hide
4	say Hello!	9	set pen size to 1
5	touching color ?	10	

مع أطيب امنياتي لكم بالتوفيق والنجاح

الاستاذ : احمد ابراهيم

2.5